

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MURID DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI
METODE BERMAIN PERAN

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh
DARIUS YOSEP
NIM : F. 34211271



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MURID DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI
METODE BERMAIN PERAN

DARIUS YOSEP
NIM : F. 34211271

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Kartono, M. Pd
NIP. 19610405 198603 1 002

Siti Halidjah, M. Pd
NIP.19720528 200212 2 002

Dekan

Disahkan,
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Dr. Aswandi
NIP.19580513 198603 1 002

Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M. Si
NIP. 19510128 197603 1 001

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MURID DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI
METODE BERMAIN PERAN

Darius Yosep, Kartono, Siti Halidjah
Program Studi Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak
email: darius.yosep@yahoo.co.id

Abstrak: Peningkatan Motivasi Belajar Murid dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Toho. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar murid. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian ini, tingkat motivasi murid dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 02 Toho pada siklus I dikategorikan belum tuntas, karena persentasenya hanya mencapai 57,92%, sedangkan pada siklus II dikategorikan tuntas dengan hasil persentase mencapai 92,31%, karena setelah dilakukannya kegiatan tersebut murid bersemangat dalam mengikuti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan murid dapat berkomunikasi satu sama lain dengan baik sehingga tercipta suasana yang akrab antara guru dan murid, serta antara murid yang satu dengan yang lainnya. Guru hendaknya lebih kreatif lagi dalam mencari berbagai sumber pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat meningkatkan motivasi belajar murid kelas V SDN 02 Toho.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, Metode Bermain Peran.

Abstract: Increasing Student Motivation in Learning Through Civic Education Role Playing Method in class V Elementary School District 02 Toho. The purpose of this study to improve student learning motivation. The method used in this study was Classroom Action Research (CAR). Based on these results, the level of student motivation in participating in Citizenship Education learning role playing method in SDN 02 Toho class V in the first cycle are categorized yet complete, because the percentage is only reached 57.92%, while in the second cycle due categorized by the percentage reaches 92 , 31%, because after conducting this activity students eager to follow the subject matter presented by the teacher, and the student can communicate well with each other so as to create an intimate atmosphere between teachers and students, and between students with each other. Teachers should be more creative in finding various sources of Citizenship Education learning can increase student motivation to learn classroom SDN 02 Toho.

Key word: Motivation, Citizenship Education, Role Playing Method.

Masalah pada penelitian ini adalah kurangnya motivasi belajar murid dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga banyak murid yang mengantuk pada saat pelajaran sedang berlangsung, karena kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang menyenangkan. Guru cenderung menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, hal inilah juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi terasa membosankan bagi murid, sehingga seringkali ada murid yang berbicara dengan teman sebangkunya pada saat pelajaran sedang berlangsung.

Sebagai ciri khas peserta didik pada umumnya murid di Kelas V SDN 02 Toho memiliki karakter yang bermacam-macam, ada yang memiliki karakter pendiam, pemalu, cengeng, penakut, pemberani, selalu tampil Percaya Diri, hiperaktif, egois, dan penurut. Hal ini mempengaruhi proses belajar mengajar apakah menyenangkan atau kurang menyenangkan bagi guru dan murid jika tidak dapat mengelolanya dengan baik. Oleh sebab itu, penulis ingin mengangkat permasalahan di atas dalam sebuah judul skripsi penelitian tindakan kelas yaitu: “Peningkatan Motivasi Belajar Murid dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Toho”.

Masalah pada penelitian ini adalah “Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V SDN 02 Toho?”. Dari masalah umum di atas dapat diperinci lagi menjadi masalah khusus sebagai berikut: (1). Bagaimana guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. (2). Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 02 Toho? (3). Bagaimana peningkatan motivasi belajar murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran di kelas V SDN 02 Toho? (4). Bagaimana peningkatan hasil belajar murid setelah dilakukan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode bermain peran di kelas V SDN 02 Toho?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1). Mendeskripsikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. (2). Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 02 Toho. (3). Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran di kelas V SDN 02 Toho. (4). Mendeskripsikan peningkatan belajar murid setelah dilakukan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode bermain peran di kelas V SDN 02 Toho.

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; usaha yg dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya; (<http://pusatbahasa.kemendiknas.go.id/kbbi/KBBI Offline Versi 1.3>). Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (<http://pusatbahasa.kemendiknas.go.id/kbbi/KBBI Offline Versi 1.3>).

Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan ke arah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan insentif di luar diri individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah di dalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat. Oemar Hamalik (1990:173).

Menurut De Decce dan Grawford (dalam Oemar Hamalik 1990:169) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu guru harus dapat menggairahkan anak didik, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran.

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif juga diartikan daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan motivasi tertentu, demi mencapai tujuan tertentu (W.S.Winkel dalam Hamzah B.Uno,2006:3). Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit munculnya tingkah laku tertentu (Isbandi Rukminto Adi dalam Hamzah B.Uno,2006:3).

Ada berbagai teori motivasi yang bertitik tolak pada dorongan yang berbeda satu sama lain. Ada teori motivasi yang bertitik tolak pada dorongan dan pencapaian kepuasan, ada pula yang bertitik tolak pada asas kebutuhan. Dari teori motivasi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut: (1). adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2). adanya dorongan kebutuhan melakukan kegiatan, (3). adanya harapan dan cita-cita, (4). penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6). adanya kegiatan yang menarik (Hamzah B.Uno,2006:10).

Dari sudut sumber yang menimbulkannya, motif dibedakan dua macam, yaitu motif instrinsik dan motif ekstrinsik. Motif instrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu (Hamzah B.Uno,2006:4).

Menurut Sardiman A.M(2008:85) ada tiga fungsi motivasi adalah: (1). Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap yang dikerjakan. (2). Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan arah tujuan. (3). Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat, bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Sardiman A.M(2008:92-95) menyebutkan, adapun bentuk-bentuk dan cara menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah antara lain: (1). Memberikan angka. Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Angka- angka yang baik bagi para siswa merupakan motivasi yang kuat. (2). Hadiah. Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi selalu tidak demikian. Hadiah akan menjadi motivasi jika diberikan kepada anak yang tepat. (3). Saingan/kompetensi. Saingan atau kompetensi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. (4). Ego-involvement. Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. (5). Memberi ulangan. Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. (6). Mengetahui hasil. Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi terjadi kemajuan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. (7). Pujian. Pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik. (8). Hukuman. Hukuman sebagai reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. (9). Hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. (10). Minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. (11). Tujuan yang diakui. Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat penting.

Berikut adalah teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran: (1). Pernyataan penghargaan secara verbal. Pernyataan verbal seperti “bagus sekali”, ”hebat”, ”menakjubkan”, disamping akan menyenangkan siswa, pernyataan verbal mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dan guru, dan penyapaannya konkret, sehingga merupakan suatu persetujuan atau pengakuan konkret, sehingga merupakan suatu persetujuan atau pengakuan sosial, apalagi kalau penghargaan verbal itu diberikan di depan orang banyak. (2). Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan. Pengetahuan atas hasil pekerjaan merupakan cara untuk meningkatkan motif belajar siswa. (3). Menimbulkan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu merupakan daya untuk meningkatkan motif belajar siswa. (4). Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa. Dalam upaya itu pun, guru sebenarnya bermaksud untuk menimbulkan rasa ingin tahu siswa. (5). Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa. Hal ini memberikan semacam hadiah bagi siswa pada tahap pertama belajar yang memungkinkan siswa bersemangat untuk selanjutnya. (6). Menggunakan materi dalam belajar menjadi contoh dalam belajar. Sesuatu yang dikenal siswa, dapat diterima dan diingat lebih mudah. (7). Gunakan kaitan yang terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami. Sesuatu yang unik, tak terduga, dan aneh lebih dikenang oleh siswa daripada sesuatu yang biasa-biasa saja. (8). Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal sebelumnya. Dengan jalan itu, selain siswa belajar dengan menggunakan hal-hal yang telah dikenalnya, dia juga dapat menguatkan pemahaman atau pengetahuannya tentang hal-hal yang telah dipelajarinya. (9). Menggunakan simulasi dan permainan. Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau sesuatu yang

sedang dipelajari melalui tindakan langsung. Baik simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa. (10). Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum. Hal itu akan menimbulkan rasa bangga dan dihargai oleh umum. (11). Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Hal-hal positif dari keterlibatan siswa dalam belajar hendaknya ditekankan, sedangkan hal-hal yang berdampak negatif seyogianya dikurangi. (12). Memahami iklim sosial dalam sekolah. Pemahaman iklim dan suasana sekolah merupakan pendorong kemudahan berbuat bagi siswa. Dengan pemahaman itu, siswa mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi masalah atau kesulitan. (13). Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat. Guru seyogianya memahami secara tepat bilamana dia harus menggunakan berbagai manifestasi kewibawaannya pada siswa untuk meningkatkan motif belajarnya. Jenis-jenis pemanfaatan kewibawaan itu adalah dalam memberikan ganjaran, dalam pengendalian perilaku siswa, kewibawaan berdasarkan hukum, kewibawaan sebagai rujukan, kewibawaan karena keahlian. (14). Memperpadukan motif-motif yang kuat. Apabila motif-motif yang kuat dipadukan, maka siswa memperoleh penguatan motif yang jamak, dan kemauan untuk belajar belajarpun bertambah besar, sampai mencapai keberhasilan yang tinggi. (15). Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai. Makin jelas tujuan yang akan dicapai, makin terarah upaya untuk mencapainya. (16). Merumuskan tujuan-tujuan sementara. Agar upaya mencapai tujuan itu lebih terarah, maka tujuan-tujuan belajar yang umum itu seyogianya dipilih menjadi tujuan sementara yang lebih jelas dan lebih mudah dicapai. (17). Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai. Dengan mengetahui hasil yang telah dicapai, maka motif belajar siswa lebih kuat, baik itu dilakukan karena ingin mempertahankan hasil belajar yang telah baik, maupun untuk memperbaiki hasil belajar yang kurang memuaskan. (18). Membuat suasana persaingan yang sehat antar para siswa. Belajar dengan bersaing dapat menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh. (19). Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri. Persaingan semacam ini dilakukan dengan memberikan tugas dalam berbagai kegiatan yang harus dilakukan sendiri. Dengan demikian siswa akan dapat membandingkan kehasilannya dalam melakukan berbagai tugas. (20). Memberikan contoh yang positif. Dalam mengontrol dan membimbing siswa mengerjakan tugas guru seyogianya memberikan contoh yang baik. (Hamzah B.Uno,2006:35-37).

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang di usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Jadi yang dimaksud dengan Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang membina para pelajar agar menjadi warga negara yang baik sehingga mampu hidup bersama-sama dalam masyarakat, baik sebagai anggota keluarga, masyarakat, maupun sebagai warga negara (<http://pusatbahasa.kemendiknas.go.id/kbbi/KBBI> Offline Versi 1.3).

Pengajaran Kewarganegaraan di Indonesia, dan di negara-negara Asia pada umumnya, lebih ditekankan pada aspek moral (karakter Individu), kepentingan kounal, identitas nasional, dan perspektif Internasional. Hal ini cukup berbeda dengan Pendidikan Kewarganegaraan di Amerika dan Australia yang lebih

menekankan pada pentingnya hak dan tanggung jawab individu serta sistem dan proses demokrasi, HAM dan ekonomi pasar.

Pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan di semua jenjang pendidikan di Indonesia adalah implementasi dari UU No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 9 ayat (2) yang menyatakan bahwa setiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan di Indonesia Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Di tingkat Pendidikan Dasar hingga Menengah, substansi Pendidikan Kewarganegaraan digabungkan dengan Pendidikan Pancasila sehingga menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Untuk Perguruan Tinggi Pendidikan Kewarganegaraan diajarkan sebagai MKPK (mata Kuliah Pengembangan Kepribadian).

Pengajar Kewarganegaraan di Indonesia, dan di negara-negara Asia pada umumnya, lebih ditekankan pada aspek moral (karakter individu), kepentingan komunal, identitas nasional, dan perspektif internasional. Hal ini cukup berbeda dengan Pendidikan Kewarganegaraan di Amerika dan Australia yang lebih menekankan pada pentingnya hak dan tanggung jawab individu serta sistem dan proses demokrasi, HAM dan ekonomi pasar.

Ditingkat Pendidikan Dasar hingga Menengah, substansi Pendidikan Kewarganegaraan digabungkan dengan Pendidikan Pancasila sehingga menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ([http://www.doc.toc.com/docs/7837739/Pendidikan Kewarganegaraan](http://www.doc.toc.com/docs/7837739/Pendidikan%20Kewarganegaraan)).

Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Sumber: ([http://pusatbahasa.kemendiknas.go.id/kbbi/KBBI Offline Versi 1.3](http://pusatbahasa.kemendiknas.go.id/kbbi/KBBIOfflineVersi1.3)), sedangkan bermain peran (role-playing) adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (social models). Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. Sumber : Joyce, B. R., & Weil, M. (2000). *Role Playing; Studying Social Behavior and Values. In Models of Teaching*. Allyn and Bacon. Jadi, bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (*Depdikbud, 1964:171*). Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran juga, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas.

Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang: (*Hasan, 1996: 266*).

1. Tujuan Metode Bermain Peran. Tujuan metode bermain peran adalah: a. Untuk motivasi siswa, b. Untuk menarik minat dan perhatian siswa, c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak, d. Menarik siswa untuk bertanya, e. Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, f. Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

2. Tahapan dan Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Bermain Peran. a. Tahapan Pembelajaran Metode Bermain Peran. Dengan mengutip dari Shaftel, (E. Mulyasa, 2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) memilih peran; (3) menyusun tahap-tahap peran; (4) menyiapkan pengamat; (5) menyiapkan pengamat; (6) tahap pemeranan; (7) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap i ; (8) pemeranan ulang; dan (9) diskusi dan evaluasi tahap ii; dan (10) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan. b. Langkah-langkah Pembelajaran Metode Bermain Peran. Berikut ini langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran, yaitu: (1) Guru menyusun skenario yang ditampilkan, (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM, (3) Guru menunjuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran, (5) Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, (6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan, (7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk dibahas, (8) Masing -masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, (10) Evaluasi, (11) Penutup.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, karena penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar murid melalui metode bermain peran di kelas V SDN 02 Toho. Menurut Hadari Nawawi (2007:67), metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya.

Bentuk penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki/meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya. (Iskandar, 2009:21).

Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, untuk tahapan tiap siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan dan refleksi terhadap tindakan. Hasil refleksi siklus I digunakan untuk perbaikan rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Seting dan Subjek Penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Toho pada tahun pelajaran 2012/2013, dan yang menjadi subjek penelitian adalah murid kelas V SDN 02 Toho tahun pelajaran 2012/2013. Murid di kelas V ini berjumlah 26 orang, terdiri dari 15 laki-laki dan 11 perempuan. Peneliti disini bertindak sebagai guru dan berkolaborasi dengan 1 orang rekan guru yang bertindak sebagai pengamat yang mengamati berlangsungnya kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran.

Data dan Sumber Data. (1). Data Menurut Hamidi (2008:50), data adalah bahan mentah yang berupa kumpulan fakta, angka-grafik, tabel, lambang, dan situasi-kondisi. Seorang peneliti memerlukan data yang sesuai dengan tujuan penelitiannya maupun masalahnya. Berdasarkan teknik pengumpulan data, maka data yang digunakan yaitu hasil wawancara dan hasil observasi. Dalam penelitian ini, hasil itu berupa kumpulan fakta, tabel, dan situasi. (2). Sumber Data. Sumber data adalah orang yang dapat dipercaya untuk memberikan informasi yang berhubungan dengan data yang diperlukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian (Hamidi, 2008:50). Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah: a. Guru Kelas V SDN 02 Toho sebanyak 1 orang yaitu Darius Yosep selaku peneliti. b. Murid Kelas V SDN 02 Toho sebanyak 26 orang, terdiri dari 15 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Sumber data berdasarkan teknik observasi yaitu pengamatan terhadap proses pelaksanaan belajar-mengajar Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V SDN 02 Toho. Peneliti bertindak sebagai perencana, penganalisa data dan sekaligus melaporkan hasil penelitian. Peneliti juga bertindak sebagai guru dan dibantu oleh teman sejawat.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data (1). Teknik Pengumpulan Data. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut: a. Teknik Observasi. Menurut Sugiyono (2008: 277), observasi partisipatif dalam arti peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam hal ini peneliti terlibat langsung dalam proses pelaksanaan belajar-mengajar Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V SDN 02 Toho. b. Teknik Wawancara. Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. Wawancara dalam penelitian kualitatif sifatnya mendalam karena ingin mengeksplorasi informasi secara holistik dan jelas dari informan (Satori, 2010:130). Peneliti mengadakan percakapan dan tanya jawab langsung dengan terwawancara (interviewee). Apabila peneliti menggunakan teknik wawancara atau percakapan dalam pengumpulan data, maka sumber datanya adalah orang yang menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik secara lisan maupun tertulis (Arikunto, 1992:102). Orang-orang yang menjawab pertanyaan itu disebut informan. Peneliti menentukan sendiri informannya, yakni: 1) Kepala Sekolah SDN 02 Toho sebanyak 1 orang sebagai informan 1, 2) Guru Kelas V SDN 02 Toho sebanyak 1 orang sebagai informan 2, 3) Rekan Guru selaku pengamat sebanyak 1 orang sebagai pengamat. (2). Alat Pengumpulan Data. Adapun alat mengumpulkan data yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut: a. Pedoman Observasi. Agar observasi terarah peneliti harus mempersiapkan pedoman observasi (observation

schedule) yang disusun berdasarkan pertanyaan-pertanyaan penelitian (Satori, 2010:112). Pedoman observasi yaitu berupa daftar catatan-catatan pengamatan terhadap objek yang sedang peneliti teliti. Dalam hal ini peneliti terlibat langsung dalam proses pelaksanaan belajar-mengajar Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V SDN 02 Toho. b. Pedoman Wawancara. Pedoman wawancara yaitu beberapa daftar pertanyaan yang sudah disusun oleh peneliti yang disajikan sebagai pedoman atau pegangan untuk bertanya kepada informan berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Teknik Analisis Data. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif naratif, artinya menggambarkan keadaan yang terjadi sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya dengan cara naratif/cerita. Cara analisis data ini merupakan teknik analisis data secara kualitatif. Teknik ini menurut Miles (1992:20) dilakukan melalui empat tahap sebagai berikut: 1. Tahap pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti berada langsung di lingkungan penelitian dan melakukan pengumpulan data sesuai dengan masalah yang diteliti, baik melalui pengamatan (observasi) maupun melalui wawancara kepada para narasumber. 2. Tahap reduksi data. Dalam tahap ini peneliti melakukan proses pemilihan, dan pemusatan perhatian pada penyederhanaan data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan penelitian, lalu data tersebut disusun menjadi sebuah pernyataan atau kalimat yang logis sesuai dengan hasil yang diharapkan. 3. Tahap penyajian data. Pada tahap ini peneliti menyajikan informasi untuk memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan untuk dianalisis lebih lanjut. 4. Tahap penarikan kesimpulan/verifikasi. Pada tahap ini peneliti memberikan penarikan kesimpulan dari data yang dianalisis.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi empat tahapan, yaitu tahap persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Menurut Wijaya Kusumah (2009:25) dalam Penelitian Tindakan Kelas dibutuhkan tahapan sebagai berikut: 1. Perencanaan. Perencanaan yang matang perlu dilakukan setelah kita mengetahui masalah dalam pembelajaran. 2. Tindakan. Perencanaan harus diwujudkan dengan adanya tindakan dari guru berupa solusi tindakan sebelumnya. 3. Pengamatan. Selanjutnya diadakan pengamatan yang diteliti terhadap proses pelaksanaannya. 4. Refleksi. Setelah diamati, barulah guru dapat melakukan refleksi dan dapat menyimpulkan apa yang telah terjadi dalam kelasnya.

Lokasi penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 02 Toho, karena peneliti merasa prihatin dengan masalah yang dihadapi oleh Guru dalam melaksanakan proses belajar-mengajar Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya dalam peningkatan motivasi belajar murid melalui metode bermain peran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini dinyatakan belum berhasil karena persentase ketuntasan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran hanya mencapai 57,92%. Sedangkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini

dinyatakan sudah berhasil karena persentase ketuntasan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran sudah mencapai 92,31%.

Pembahasan

Perencanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dilakukan dengan cara mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang Kebebasan Berorganisasi dan alat-alat pengajaran yang mendukung, serta meneliti hasil observasi dan pengamatan dari subjek yang diteliti yaitu murid kelas V SDN 02 Toho sebanyak 26 orang, terdiri dari 15 laki-laki dan 11 perempuan. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan metode pembelajaran, dan lembar observasi aktifitas guru dan murid. Tujuan yang ingin dicapai pada siklus I dan siklus II ini adalah : a. Murid dapat memahami arti berorganisasi. b. Murid dapat mengetahui macam-macam bentuk berorganisasi.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2013 dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2013 di Kelas V SDN 02 Toho mulai pukul 09:00-10:10 WIB, dengan jumlah murid sebanyak 26 orang, terdiri dari 15 laki-laki dan 11 perempuan. Adapun, pelaksanaan metode pembelajaran bermain peran ini melalui beberapa tahapan, yaitu pelaksanaan pembelajaran, diskusi kelompok, tes, penghargaan kelompok, serta menentukan nilai individual dan kelompok. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siklus I dikategorikan belum tuntas, karena persentase indeks prestasi murid hanya mencapai 57,92%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dan dikategorikan tuntas dengan hasil presentase mencapai 92,31%.

Motivasi belajar murid kelas V SDN 02 Toho dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengalami pasang surut yang bisa diibaratkan seperti air di lautan lepas, terkadang ada yang aktif dan ada juga yang pasif dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang disampaikan oleh Guru. Murid dapat dikatakan aktif, jika ada pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh Guru dijawab dengan baik oleh murid yang sedang mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang sedang berlangsung. Sedangkan pasif, karena murid kurang berminat dalam mendengarkan penjelasan Guru berkenaan dengan materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang disampaikan dengan metode ceramah dan tanya Jawab. Sehingga tidak jarang ada murid yang kedapatan sedang mengantuk, mengobrol bersama teman sebangkunya, dan sibuk-sibuk sendiri mencoret-coret kertas yang ada di bukunya masing-masing, karena merasa jenuh mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung. Meskipun motivasinya mengalami pasang surut, murid selalu tetap hadir mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan karena jadwalnya tepat dihari yang sama dan dijam yang berbeda dengan mata pelajaran yang lainnya, misalnya seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia.

Namun, setelah menggunakan metode bermain peran, motivasi murid mengalami peningkatan sehingga mereka bersemangat mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Oleh sebab itu, metode bermain peran sangat

bermanfaat sebagai bagi Guru dalam setiap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas V SDN 02 Toho. Adapun beberapa kelebihan yang dari metode bermain peran ini, yaitu : a. Murid termotivasi dalam melaksanakan proses belajar-mengajar dengan penuh semangat dan hati yang gembira, tanpa adanya paksaan. b. Murid semakin kreatif dalam menyampaikan pendapatnya berkaitan dengan materi yang disampaikan. c. Murid semakin giat belajar guna meningkatkan prestasi belajarnya di sekolah. d. Murid dapat mempraktekkan hal-hal yang berkaitan dengan Pendidikan Kewarganegaraan dengan menampilkan drama, musik, lagu dan tarian yang ada di daerahnya masing-masing dalam pertunjukan-pertunjukan yang di adakan di sekolah, misalnya dalam acara perpisahan murid kelas VI yang lulus ujian Nasional dan Guru yang akan dipindahtugaskan ke tempat lain, serta dalam acara kemerdekaan yang diperingati pada tanggal 17 Agustus setiap tahunnya. e. Murid semakin menghormati jasa-jasa para pahlawan yang telah berjuang dalam meraih kemerdekaan bagi negara dan bangsanya. f. Murid semakin menghormati Guru, Orang Tua, dan menghargai sesama yang berlainan suku dan Agama dalam melaksanakan kewajiban Adat Istiadat dan Agamanya masing-masing. g. Murid dapat mencintai budaya, bahasa dan Negeranya sendiri.

Hasil belajar. Sebagai ciri khas peserta didik pada umumnya murid di Kelas V SDN 02 Toho memiliki karakter yang bermacam-macam, ada yang memiliki karakter pendiam, pemalu, penakut, pemberani, selalu tampil Percaya Diri, hiperaktif, egois, dan penurut. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi proses belajar mengajar yang menyenangkan atau kurang menyenangkan bagi guru dan murid jika tidak dapat mengelolanya dengan baik. Adapun hasil belajar murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan metode bermain peran Di Kelas V SDN 02 Toho mengalami peningkatan dari siklus I sebanyak 57,92% menjadi 92,31% yang diambil dari paparan data siklus II, karena setelah dilakukannya kegiatan tersebut murid bersemangat dalam mengikuti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan murid dapat berkomunikasi satu sama lain dengan baik sehingga tercipta suasana yang akrab antara guru dan murid, serta antara murid yang satu dengan yang lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menyimpulkannya menjadi sebagai berikut: (1) Perencanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dilakukan dengan cara mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang Kebebasan Berorganisasi dan alat-alat pengajaran yang mendukung, serta meneliti hasil observasi dan pengamatan dari subjek yang diteliti yaitu murid kelas V SDN 02 Toho sebanyak 26 orang, terdiri dari 15 laki-laki dan 11 perempuan. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan metode pembelajaran, dan lembar observasi aktifitas guru dan murid. (2) Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2013 dan siklus II

dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2013 di Kelas V SDN 02 Toho mulai pukul 09:00-10:10 WIB, pada siklus I pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dikategorikan belum tuntas, karena persentase indeks prestasi murid hanya mencapai 57,92%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dan dikategorikan tuntas dengan hasil persentase mencapai 92,31%. (3). Motivasi belajar murid kelas V SDN 02 Toho dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengalami pasang surut, terkadang aktif dan terkadang juga pasif karena guru menyampaikannya dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Namun, setelah menggunakan metode bermain peran, motivasi murid mengalami peningkatan sehingga mereka bersemangat mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. (4). Hasil belajar murid setelah dilakukan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode bermain peran Di Kelas V SDN 02 Toho mengalami peningkatan dari siklus I sebanyak 57,92% menjadi 92,31% yang diambil dari paparan data siklus II, karena setelah dilakukannya kegiatan tersebut murid bersemangat dalam mengikuti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan murid dapat berkomunikasi satu sama lain dengan baik sehingga tercipta suasana yang akrab antara guru dan murid, serta antara murid yang satu dengan yang lainnya.

Saran

Saran yang dapat peneliti tawarkan guna mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh Guru dalam menyampaikan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan antara lain sebagai berikut: (1). Guru hendaknya kreatif dalam mencari berbagai sumber pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dapat meningkatkan motivasi belajar murid kelas V SDN 02 Toho, agar murid dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga tercipta suasana yang menyenangkan antara Guru dan murid selama berlangsungnya proses belajar-mengajar. (2). Jika ada metode yang baru didapatkan dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, hendaknya metode baru tersebut digunakan agar proses belajar-mengajar menjadi bervariasi dan penuh warna, karena sangat bermanfaat guna meningkatkan hasil belajar murid yang berbobot.

DAFTAR RUJUKAN

- Dahlan MD. 1990. **Model-model Mengajar**. Bandung; Diponogoro.
- Depdikbud. 1999. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta : Depdikbud.
- Joyce, B. R., & Weil, M. 2000. **Role Playing; Studying Social Behavior and Values. In Models of Teaching**. Allyn and Bacon.
- Hamalik, Oemar. 1990. **Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem**. Bandung: Citra Aitiya Bakti.
- Hamidi. 2008. **Metodologi Penelitian Kualitatif Pendekatan Praktis Penulisan Proposal Dan Laporan Penelitian**. Malang: UMM PRESS.
- Hamzah B.Uno. 2007. **Model Pembelajaran**. JakartaL: BumiAksara.
- Hasan S.N. 1996. **Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Buku 1 Dan 2**. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah UPI.
- Iskandar. 2009. **Penelitian Tindakan Kelas**. Cipayung: GP Press.
- Miles, m. b. dan a.m. Huberman. 1992. **Analisis Data Kualitatif**. Jakarta: UI Press.
- Nawawi, Hadari. 2007. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sanjaya, Wina. 2009. **Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan**. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2008. **Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar**. Bandung: Rajawali Pers.
- Satori, Djam'an, dkk. 2010. **Metodologi Penelitian Kualitatif**. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. **Memahami Penelitian Kualitatif**. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. 2010. **Mengenal Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT. Indeks.
- Winataputra, Udin S. 2001. **Model-model pembelajaran Inovatif**. Universitas Terbuka, Jakarta.
- (blogspot.com/2012/02/motivasi intrinsic dan ekstrinsic)*
- (http://www.doc.toc.com/docs/7837739/PendidikanKewarganegaraan)*
- (http://pusatbahasa.kemendiknas.go.id/kbbi/KBBI Offline Versi 1.3)*